Tenemos distintas energias y se podían combinar y habilidades de ataque y defensa.

Respuesta de Juan: el alcance del proyecto crece mucho y no sabe si es útil pq si al enemigo lo puedo matar saltando encima no hace mucha falta (seria complicar mucho el combate).

En puzles se tiene que plantear bien que queremos que haga el player. Si necesita fuego como le indicamos que necesita fuego (NO puede ser darle fuego y q el descubra).

Tenemos 8 ataques (6 ataques y 2 defensas ) como esta ahora. A lo mejor se podría plantear que hubiera 1 de ataque y una de defensa (misma anmiacion y misma logica) solo cambia las partículas. Reducimos animaciones, lógica y todo

Si Enemigos son de un tipo pero todos las energías le hacen daño no tiene mucho sentido tener distintos tipos. Los de fuego solo les hace daño el agua alomejor, pq si no que.

Tenemos que pensar muchos puzles y dejarlos definidos bien.

4 habilidaes alquímicas y se desbloquena a lo largo del juego

(viento) plataforma espiritual

Agua dash que deja stun

Fuego luego o spin de fuego o lanzamiento de fuego de lejos

Roca al final salto bomba

4 habilidades tienen un proyectil

Agua -> Fuego

* fuego hace daño al rayo/tormenta)
* Curación habilidad de agua (entonces puzles?)

Energía para mejorar las habilidades

**Tierra:** escudo

**Agua:** curación, tarda un poquillo?? Si te dan pierdes la energía?

**Fuego**: salen 3 bolas que cuando te acercas a un enemigo van a por él. Deben tener en cuenta

Screens screenshot of a video game

Description automatically generated with medium confidence

**Aire:** echar hacia detrás a los enemigos (lo hago yo), con una esfera

¿Puzles ?

Agua desde el principio

La caldera te da fuego (necesitas agua)

Balanza te da tierra

Gramofono en el trasterp-> te da Aire

Plomos: sin elemento

Gramofono:

Caldera apagar el fuego del techo para apagarla,

Bascula pesar

Laberinto: cerilla se va apagando y tienes que llegar al siguiente punto para encenderlo

Alquimia:

¿Plataformas?

Habilidad aire hacer

Balanza con pesos hacer